

El 'atlas' como método pedagógico de la innovación y la creatividad. Taller experimental 'Atlas de habitabilidad convivencial'

Trachana, A.; Grigoriadou, M.; Flores Martinez, J.

Universidad Politécnica de Madrid

Con esta aportación presentamos un proyecto de innovación educativa inspirado en el Método de Aby Warbug. El 'Atlas Mnemosyne' reunía los objetos de la investigación de Warbug en un dispositivo de 'paneles móviles' constantemente montados, desmontados y remontados. Con eso se pretendía a través de la asociación de imágenes descubrir aspectos desconocidos e insólitos de una determinada realidad. Esa paradójica obra maestra y testamento metodológico de Aby Warburg transformó el modo de comprender las imágenes incorporando cuestiones radicalmente nuevas para la comprensión del arte y, en particular para la comprensión de la memoria inconsciente. El "atlas" aparece como un trabajo incesante de recomposición del mundo encontrando sentidos fuera de las clasificaciones habituales, géneros de conocimiento nuevo, modelos alternativos que nos abren los ojos sobre aspectos del mundo inadvertidos, sobre el inconsciente mismo de nuestra visión. La aplicación del método en la enseñanza de la Arquitectura implicaría reconfiguraciones del orden del espacio y el tiempo; una visión renovada y compleja del hecho de habitar y convivir.

Nuestro propósito es acercarnos a la vida cotidiana de los individuos que viven y conviven. Queremos generar hábitos de trabajo de campo, aprendizajes prácticos basados en la observación atenta, en las distancias cortas, en la interacción con los ciudadanos en sus rituales diarios. Queremos reenfocar el tipo de datos y las modalidades de acceso a la información que se manejan habitualmente para proyectar. A parte de manejar información de fuentes directas, descripciones y registros diversos del área estudiada, hoy día describir y compartir la experiencia del entorno ha empezado a ser una práctica habitual del individuo conectado, que está descubriendo en las tecnologías descentralizadas una fantástica herramienta de participación y lucha por un mundo mejor. Las anotaciones individuales sobre lo cotidiano añaden nuevas capas de significado al escenario del habitar y convivir, elaborando narrativas dinámicas y simultáneas que adquieren un enorme poder de construcción social y pueden configurarse además como herramientas educativas del ciudadano que aprende a utilizar su libertad para optimizar, innovar y personalizar su modo de vida. Se tratar de implementar la información de campo con información a través de las redes ampliando enormemente el campo de posibilidades. La reconstrucción de la realidad se convertiría así en un proceso abierto, un inventariado de múltiples segmentos heterogéneos, sin clasificaciones definitivas, a otorgar sentido y legibilidad.

Si hay una estructura de conocimiento que pueda ayudar a entender la complejidad de las ciudades actuales -donde a lo múltiple y a lo heterogéneo se une el nuevo atributo de la simultaneidad, es decir de la superposición-, esa es el "Atlas". Nuestro 'Atlas' pedagógico sería, en definitiva, una metodología de estudio para la intervención arquitectónica en un determinado lugar utilizando una plataforma digital interactiva para recabar, intercambiar y clasificar en diversas capas de información todo tipos de datos o registros incluyendo

percepciones y experiencias personales que complementen los datos objetivos. Cada estrato de información aportaría nuevos significados e influiría sobre los otros. En cada instante, en cada lugar de la ciudad, sería posible generar nuevas anotaciones hipermedia.

Estableciendo unos fundamentos teóricos y partiendo de algunas referencias artísticas como ‘los mapas psicogeográficos’ y ‘la deriva situacionista’ así como el significado antropológico del juego, se pretende, en primer lugar, proporcionar al alumno un soporte que potencie sus inquietudes intelectuales y propiamente ciudadanas ayudándole a formular preguntas sobre lo concreto-cotidiano -el medio- y creando un ambiente colaborativo. El método ‘Atlas’ ocuparía, en este sentido, el papel central de una pedagogía que pretende potenciar la creatividad y sensibilizar, a la vez, sobre la condición del convivir como fundamento de lo arquitectónico reorganizando y reutilizando creativamente los datos capturados de la realidad y la vida cotidiana en un proyecto nuevo. Los participantes del taller propuesto actuarán como gestores e intérpretes de una información para formular propuestas de transformación de los espacios estudiados; toda la información generada se comparte en la plataforma digital. El proceso sería: elegir un lugar y hacer registros multimedia de sus descripciones; realizar alguna acción de carácter lúdico para provocar una reacción, la participación y la interacción de la gente; complementar la información directa con información recabada a través de las redes; clasificar la información conscientes de que será un proceso abierto y continuamente modificable; reconfigurar el lugar.

Los resultados serán evaluables -en razón a la capacidad del método-"atlas" para generar interés y cooperación entre los profesores comprometidos con el proyecto y otros profesores y grupos de alumnos; -en razón a la capacidad del método-"atlas" para transferirse en sucesivos proyectos de Innovación Educativa; -en razón a la aportación de conocimiento transferible a Proyectos de Investigación del Grupo Hipermedia centrado en la Investigación sobre Innovación Educativa. Se establecen como indicadores para la evaluación de los resultados, en función del cumplimiento de algunos de los siguientes objetivos, enmarcados como objetivos del PIE: - Dotación a los alumnos de capacidad para adoptar actitudes críticas, para vincularse a la realidad cotidiana potenciando su percepción de la habitabilidad y la convivencia urbana y desarrollando su imaginación y creatividad a la vez que desarrollen su conciencia ciudadana. - Dotación de relaciones interdisciplinares y la utilización de nuevas herramientas tecnológicas que están dotadas de una espontaneidad y facilidad similares a las de las técnicas gráficas “dibujo”, y que poseen gran poder comunicativo. - Dotación y fomento de metodologías activas apoyadas en el aprendizaje colaborativo. La evaluación de los resultados se enjuiciará en base a los trabajos desarrollados en el taller.